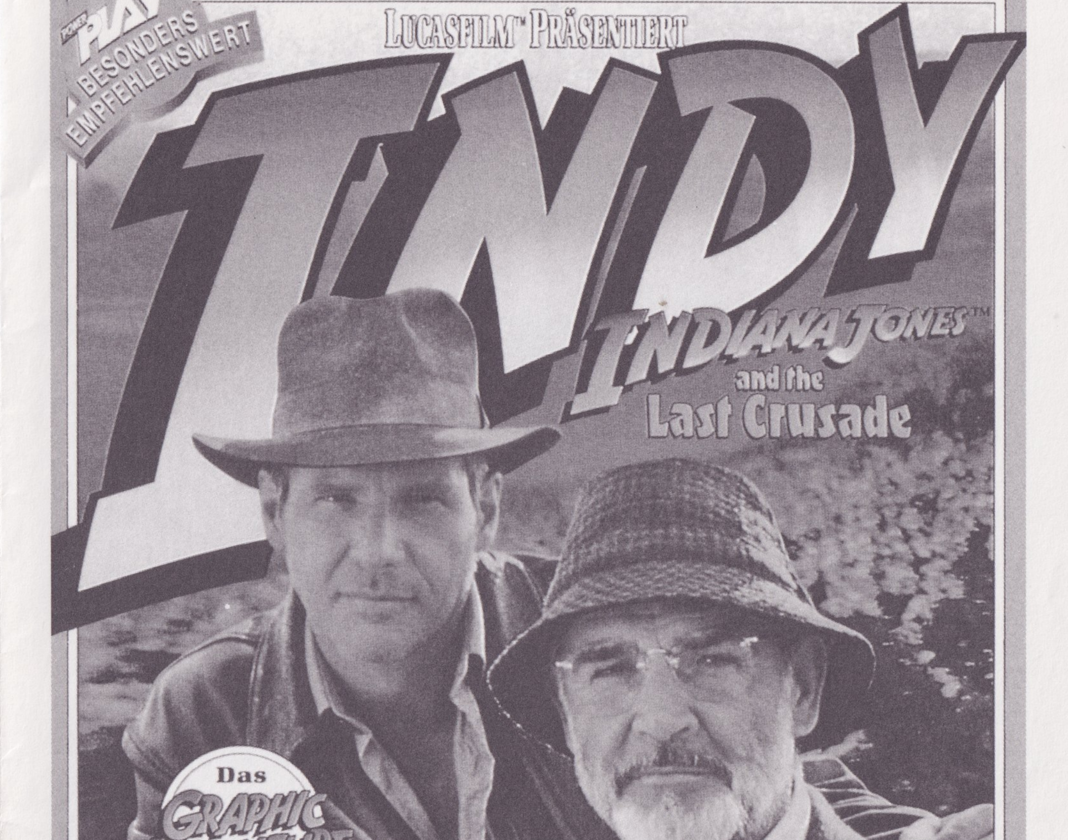
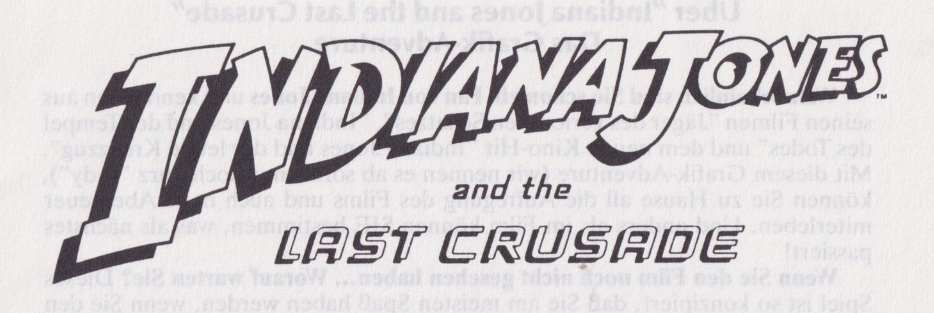


Anleitung
IBM, Amiga, Atari ST

DIE JAGD NACH DEM GRAL ERFORDERT EINEN ECHTEN ABENTEURER. SIND SIE SO GUT WIE DER MANN MIT DEM HUT?

Komplett in Deutsch!

LUCASFILM™ GAMES



Indiana Jones and the Last Crusade

Lucasfilm Games

Entworfen von Noah Falstein, Ron Gilbert und David Fox

Programmiert von David Fox, Ron Gilbert, Noah Falstein und Kalani Streicher

"SCUMM" Story System von Ron Gilbert und Aric Wilmunder

Grafik und Animation von Steve Purcell, Mike Ebert und Martin Cameron

Projekt Leiter: Noah Falstein

Deutsche Version

Übersetzt von Boris Schneider

Programmiert von Boris Schneider & Kalani Streicher

MS-DOS Version

Technischer Support: Aric Wilmunder

AdLib Sound und Musik von Eric Hammond

MS-DOS Sound und Musik von David Hayes und David Warhol

Atari-ST-Version

Programmierung: Dan Filner und Aric Wilmunder

Sound und Musik: Dan Filner, David Hayes und David Warhol

Amiga-Version

Programmierung: Steve Hales

Sound und Musik: David Warhol

Spiele-Tester: Judith Lucero Turchin und Kirk Roulston

Spiele-Tester Deutschland: Chris LeGrand

Danke an die vielen weiteren Spieletester, besonders Bill Stanton, Ezra Palmer-Petersen, Bret Barrett und Darell Parker

Packungsentwurf: Paul Curtin

Deutsche Packung: Luckau & Waack

Lucasfilm Crew:

Lucasfilm Games VP und General Manager: Steve Arnold

Director of Software Development: Akila J. Redmer

Director of Marketing: Doug Glen

Additional Marketing Support: Mary Bihr

Production Manager: Carolyn Knutson

Administrative Support: Stacey Lamiero, Wendy Bertram & Paula Hendricksen

Special thanks to Steven Spielberg

Extra special thanks to George Lucas

Über "Indiana Jones and the Last Crusade"
Das Grafik-Adventure

Wahrscheinlich sind Sie schon ein Fan von Indiana Jones und kennen ihn aus seinen Filmen "Jäger des verlorenen Schatzes", "Indiana Jones und der Tempel des Todes" und dem neuen Kino-Hit "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug". Mit diesem Grafik-Adventure (wir nennen es ab sofort nur noch kurz "Indy"), können Sie zu Hause all die Aufregung des Films und auch neue Abenteuer miterleben. Und anders als im Film können SIE bestimmen, was als nächstes passiert!

Wenn Sie den Film noch nicht gesehen haben... Worauf warten Sie? Dieses Spiel ist so konzipiert, daß Sie am meisten Spaß haben werden, wenn Sie den Film schon mal gesehen haben, aber Sie können es natürlich auch spielen, ohne je ins Kino gegangen zu sein. Im nächsten Kasten beschreiben wir kurz, was im Film passiert. Wenn Sie sich den Film erst noch ansehen wollen, dann lesen Sie erst NACH dem Kasten weiter!

Eine kurze Zusammenfassung des Films: Indiana Jones wird von Walter Donovan, einem reichen Industriellen, gebeten, den Heiligen Gral zu finden. Der Gral verleiht angeblich jedem, der aus ihm trinkt, Unsterblichkeit. Indys Vater, Henry Jones, ist verschwunden, während er nach dem Gral suchte. Indy und sein alter Freund Marcus Brody reisen nach Venedig und treffen Dr. Elsa Schneider, die Henry als letztes gesehen hat. Mit Hilfe von Henrys Tagebuch findet Indy den Eingang zu den geheimen Katakomben in Venedig. Dort erhält er den Hinweis, daß der Gral in der Nähe von Iskenderun im Mittleren Osten zu finden ist, und das man seinen Vater in einem Schloß in Östereich gefangen hält. Indy befreit seinen Vater aus dem Schloß und erfährt dabei (wer den Film nicht gesehen hat, bitte NICHT MEHR weiterlesen!), daß Donvoan und Elsa mit den Deutschen zusammenarbeiten, die den Gral für das "Tausendjährige Reich" stehlen wollen. Indy und Henry reisen nach Berlin, um das Tagebuch wiederzubeschaffen, und dann per Zeppelin nach Iskenderun, wo sie schließlich den Tempel finden. Dort wartet auch schon Donovan, der Henry tödlich verwundet, um Indy zu zwingen, den Gral zu beschaffen. Indy übersteht die drei Prüfungen und findet den richtigen Gral aus einer ganzen Grals-Kollektion heraus.

Und nun kommen Sie ins Spiel! Sie steuern Indy (und später im Spiel auch Henry) durch die Suche nach dem Heiligen Gral. Obwohl Sie in vielen Fällen einen ähnlichen Weg wie im Film gehen können, werden Sie öfters Alternativen und völlig neue Situationen finden. Sie müssen denken, reagieren und kämpfen wie Indiana Jones, um alle neuen Situationen zu überstehen.

Um Ihnen zu helfen, einige der Dutzende von Puzzlen in diesem Spiel zu lösen, finden Sie in der Packung auch das Tagebuch von Henry Jones. In diesem Tagebuch hat Indys Vater Gerüchte und Legenden um den Heiligen Gral gesammelt, die Ihnen am Ende des Spiels helfen werden, den richtigen Gral auszuwählen (es muß NICHT derselbe sein wie im Film!). Außerdem enthält das Tagebuch viele andere versteckte Hinweise.

Zusätzlich gibt es in der Packung eine geheime Übersetzungs-Tabelle, die Indy für Übersetzungen aus alten Sprachen benutzt. Diese Tabelle ist zu Beginn des Spiels äußerst wichtig!

Wenn dies Ihr erstes Adventure-Spiel ist, freuen Sie sich schon auf viele unterhaltsame und knifflige Stunden. Werden Sie nicht ungeduldig, wenn Sie ein Problem nicht gleich in fünf Minuten lösen können. Wenn Sie einmal wirklich nicht weiterkommen, fehlt Ihnen vielleicht ein wichtiger Gegenstand oder Sie müssen zuerst ein anderes Puzzle lösen. Aber wenn Sie Ihren Verstand und Ihre Phantasie benutzen, dann werden Sie Indy zum Gral führen!

So geht's los

Wir empfehlen Ihnen dringend, alle Disketten zu kopieren, und das Original an einem sicheren Platz zu verwahren. Alle Disketten sind nicht kopiergeschützt. Zum Kopieren der Disketten verfahren Sie, wie in der Anleitung ihres Computers beschrieben.

Das Spiel wird auf den einzelnen Computern unterschiedlich gestartet:

MS-DOS (IBM-kompatibel):

Sie können das Spiel entweder von einer Harddisk oder von den Disketten aus spielen. Wenn Sie keine Harddisk haben, booten Sie MS-DOS von Ihrer Systemdiskette, legen dann Diskette 1 in Laufwerk A.

Zum Start tippen Sie dann **indy3** und drücken die Return-Taste.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wenn Sie aufgefordert werden, Disketten zu wechseln.

Um Indy auf einer Harddisk zu installieren, booten Sie Ihren Computer ganz normal und legen danach Disk 1 in Laufwerk A ein. Tippen Sie dann **a:** und drücken die Return-Taste.

Wenn Sie auf dem Bildschirm das A> Zeichen sehen, tippen Sie **install,** gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie installieren wollen. Um Indy auf Laufwerk C zu installieren, tippen Sie also **install c:** und drücken die Return-Taste. **Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.**

Um Indy von der Harddisk aus zu starten, wechseln Sie erst in das Directory von Indy mit **cd indy3,** und tippen dann **indy3** um das Spiel zu starten.

Spezielle Voreinstellungen: (MS-DOS)

Wenn Indy geladen wird, sucht es automatisch den besten Grafikmodus für Ihren Computer aus. Es schaut außerdem nach, ob Sie eine Maus oder einen Joystick angeschlossen haben und ob Sie eine AdLib-Soundkarte in Ihrem PC eingebaut haben. Wenn Sie diese automatische Einstellung aus irgendeinem Grund umgehen wollen, können Sie folgende Buchstaben, durch Leerzeichen getrennt, direkt hinter dem **indy3** aber vor dem Betätigen der Return-Taste eingeben.

a – AdLib-Karte benutzen — i – Normalen MS-DOS-Sound
m– MCGA-Grafik-Modus — v – VGA-Grafik-Modus
c –.CGA-Grafik-Modus — e – EGA-Modus
2 – zwei Laufwerke (A und B) benutzen (Nicht bei Harddisk angeben!)

Um das Spiel im CGA-Modus mit dem normalen MS-DOS-Sound zu starten, tippen Sie also **indy3 c i** und Return.

Alle fehlerhaften Angaben, beispielsweise EGA-Modus, obwohl Sie nur eine CGA-Karte haben, werden vom Programm ignoriert.

Atari ST

Sie können Indy entweder von der Diskette oder von einer Harddisk aus spielen. Um das Spiel von der Diskette aus zu starten, legen Sie Disk 1 in das Laufwerk und schalten den ST ein. Klicken Sie zweimal auf das Symbol, unter dem **INDY.PRG** steht. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wenn andere Disketten verlangt werden.

Um Indy auf einer Harddisk zu installieren, eröffnen Sie einfach einen neuen Ordner auf der Harddisk, den Sie **INDY** nennen. Kopieren Sie ALLE Dateien aller Indy-Disketten in diesen Ordner. Wenn alle Dateien kopiert worden sind, können Sie das Spiel durch Anklicken von **INDY.PRG** starten.

Amiga

Sie können Indy entweder von den Disketten oder von einer Harddisk aus spielen. Bevor Sie das Spiel starten, muß Ihr Amiga eingeschaltet werden und das Bild erscheinen, bei dem eine Hand eine "Workbench"-Diskette hält. Amiga 1000-Besitzer müssen also vorher eine "Kickstart"-Diskette einlegen. Dann legen Sie Disk 1 in das Laufwerk DF0: ein. Nach einigen Sekunden erscheint ein Symbol, unter dem **INDY** steht. Klicken Sie zweimal auf dieses Symbol und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Um Indy auf einer Harddisk zu installieren, legen Sie zuerst einen neuen Ordner (Schublade) mit Namen **INDY3** auf der Harddisk an, wie es in Ihrem Amiga-Handbuch beschrieben ist. Dann kopieren Sie ALLE Dateien aller Indy-Disketten in diesen Ordner. Wenn alle Dateien kopiert worden sind, können Sie das Spiel durch Anklicken des **INDY**-Symbols starten.

Maus-Steuerung (alle Computer)

Mit der Maus bewegen Sie den Cursor über den Bildschirm. Wenn Sie den linken Mausknopf drücken, wenn sich der Cursor über einem Objekt oder einem Wort befindet, wird dieses "angeklickt". Mit dem rechten Mausknopf können Sie jederzeit die "Schnitt-Szenen" im Spiel überspringen.

Cursor-Steuerung (nur MS-DOS)

Wenn Sie keine Maus haben, können Sie auch mit der Tastatur den Cursor bewegen. Benutzen Sie entweder die Cursor-Tasten (die Tasten mit den Pfeilen nach oben, unten, links und rechts), oder die Tasten 2, 4, 6 und 8 auf Ihrer numerischen Tastatur. Mit den Tasten 1, 3, 7 und 9 können Sie den Cursor in die jeweiligen Ecken des Bildschirms lenken. Die Taste **ENTER** oder **RETURN** oder **EINGABE** (je nach Tastatur) entspricht dem linken Mausknopf. Die Taste **ESC** oder **ABBR** (je nach Tastatur) entspricht dem rechten Mausknopf.

Wenn Sie einen analogen Joystick mit der dazu gehörigen I/O-Karte in Ihrem PC eingebaut haben, können Sie diesen zur Cursor-Steuerung benutzen. Drükken Sie dazu, nachdem das Spiel vollständig geladen wurde, die Tasten **Alt** und **j** gleichzeitig. Sollte sich der Cursor bewegen, ohne das Sie den Joystick bewegen, drücken Sie diese Tasten nochmals zur Justierung des Joysticks.

Tastatur-Steuerung (alle Computer)

Alle im Spiel verwendeten Verben können auch durch Tasten angewählt werden. Das Drücken einer der folgenden Tasten entspricht dem Anklicken dieses Verbs mit dem linken Mausknopf; drücken Sie die Taste zweimal, entspricht das einem Doppelklick. Die Tastatur ist so belegt, wie die Verben auf dem Bildschirm angeordnet sind:

Q	**W**	**E**	**R**	**T**
Drücke	Öffne	Gehe zu	Benutze	(Rede)
A	**S**	**D**	**F**	**G**
Ziehe	Schliesse	Nimm	Schalt ein	(Reise)
Y	**X**	**C**	**V**	**B**
Gebe	Schaue	Was ist	Schalt aus	(Zu Henry)

Die Verben ganz rechts sind nur in bestimmten Situationen auf dem Bildschirm.

Ebenso können Sie Gegenstände aus Ihrem Inventar anwählen. Auf dem Bildschirm sehen Sie bis zu sechs Gegenstände in der Liste. Benutzen Sie die folgenden Tasten:

Z	**U**	**O**
Oben links	Oben rechts	Liste nach oben scrollen
H	**J**	**L**
Mitte links	Mitte rechts	Liste nach unten schrollen
N	**M**	
Unten links	Unten rechts	

Funktionstasten und Spezialtasten (alle Computer)

Spiel speichern oder laden	**F5** (nur wenn Verben sichtbar sind)
Schnitt-Szene überspringen	**ESC** (oder entsprechende Taste)
Neues Spiel starten	**F8**
Spielpause	**Leertaste**
Texte schneller	>
Texte langsamer	<
Sound aus / ein	**Alt & S**
Scrolling aus / ein	**Alt & I**
Mauskontrolle	**Alt & M** (nur MS-DOS)
Joystickkontrolle	**Alt & J** (nur MS-DOS)
Spiel beenden	**Alt & X**

Steuerung beim Boxkampf

Mit diesen Tasten steuern Sie Indy bei einem Kampf. Mehr zu den Kämpfen später.

Indy steht auf der linken Seite:

7	**8**	**9**
Ein Schritt zurück	Hohe Abwehr	Hoher Schlag
4	**5**	**6**
Ein Schritt zurück	Mittlere Abwehr	Mittlerer Schlag
1	**2**	**3**
Ein Schritt zurück	Tiefe Abwehr	Tiefer Schlag

Steht Indy auf der rechten Seite, sind die Tasten spiegelbildlich belegt.

Steuerung im Flugzeug

Sollten Sie ein Flugzeug finden und mit diesem fliegen wollen, dann steuern Sie das Flugzeug, während Henry automatisch versucht, feindliche Flugzeuge abzuwehren. Bleiben Sie so weit wie möglich vom Feind weg und geben Sie Henry Zeit zu schießen. Die Steuerung per Tastatur ist wie folgt:

7	**8**	**9**
oben links	oben	oben rechts
4	**5**	**6**
links	geradeaus	rechts
1	**2**	**3**
unten links	unten	unten rechts

Speichern / Laden eines Spielstands

Wenn Sie Indy von Diskette spielen, müssen Sie sich eine leere Spielstanddiskette vorbereiten, BEVOR sie das Spiel laden. Nehmen Sie dazu eine beliebige leere Diskette und formatieren Sie diese gemäß den Anweisungen im Handbuch für Ihren Computer. Spielen Sie von der Harddisk, werden die Spiele automatisch dort abgelegt.

Drücken Sie **F5,** um ins Save/Load-Menü zu gelangen. Sobald dieses Menü erscheint, klicken Sie entweder auf **SAVE,** um einen Spielstand zu speichern oder **LOAD,** um einen Spielstand zu laden. Mit **PLAY** kommen Sie jederzeit zurück zum Spiel. Die SAVE-Option erscheint nicht während des Vorspanns oder wenn Indy gerade gestorben ist.

Zum Speichern:

Nachdem Sie auf SAVE geklickt haben, erscheint eine Liste aller gespeicherten Spielstände in langen Rechtecken auf der linken Seite des Bildschirms. Klikken Sie eines der Rechtecke an. Nun können Sie über die Tastatur dem Spielstand einen Namen geben, damit Sie ihn später schneller wieder finden. Drükken Sie **Enter** oder **Return** wenn Sie fertig sind. Klicken Sie nun auf **OK** zum Speichern oder auf **CANCEL** wenn Sie einen Fehler gemacht haben.

Zum Laden:

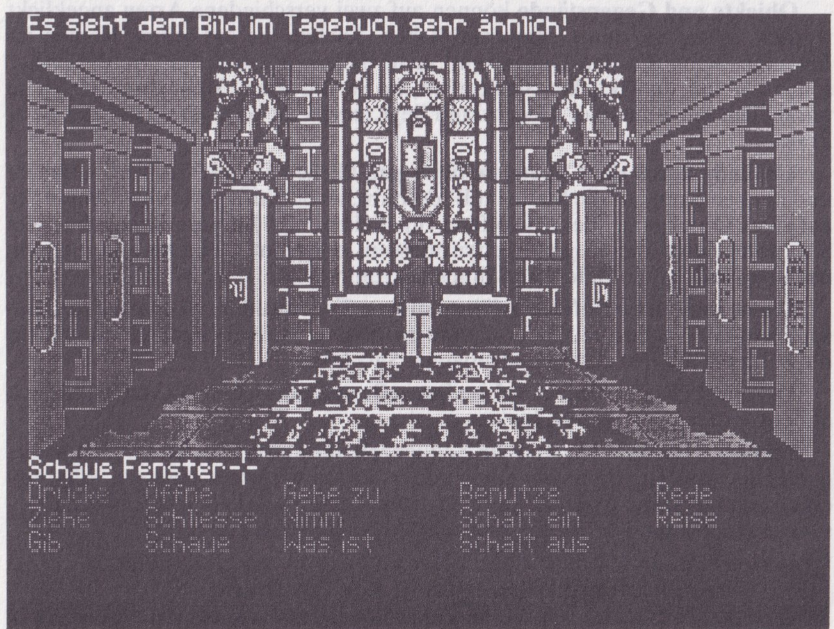
Nachdem Sie auf LOAD geklickt haben, erscheint eine Liste aller gespeicherten Spielstände in langen Rechtecken auf der linken Seite des Bildschirms. Klikken Sie das gewünschte Spiel an. Klicken Sie dann auf **OK** zum Laden oder auf **CANCEL** wenn Sie einen Fehler gemacht haben.

Die Serien-Punktzahl wird nur dann auf Diskette vermerkt, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern. Wenn Sie von Diskette spielen, können Sie die Serien-Punktzahl übertragen, wenn Sie einen Spielstand von einer Diskette laden und auf die andere Diskette schreiben.

Wenn Sie nochmal ganz von vorne mit Null Serien-Punkten anfangen wollen, löschen Sie die Spielstand-Diskette durch Formatieren. Wenn Sie von der Harddisk spielen, löschen Sie NUR alle Dateien, deren Name mit **SAVEGAME** beginnt.

So wird gespielt:

Nach dem Vorspann und der ersten, automatisch ablaufenden Szene sehen Sie Indy in der Turnhalle seiner Universität stehen. Wenn in der unteren Bildschirmhälfte eine Reihe von Wörtern erscheint, übernehmen Sie die Kontrolle.



Der Bildschirm ist in 5 Zonen aufgeteilt:

(1) Die Nachrichten-Zeilen sind die beiden Zeilen am oberen Rand des Bildschirms. Hier erscheinen die Texte, die die einzelnen Personen sprechen, aber auch Nachrichten, die das Spiel betreffen.

(2) Das Grafik-Fenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein und zeigt Ihnen genau, was so alles passiert, wie Sie es auch im Kino sehen könnten.

(3) Die Satz-Zeile befindet sich direkt unter dem Grafik-Fenster. Hier erscheinen die Sätze, die Sie zusammenbauen, indem Sie auf Verben (Tu-Worte) und Objekte klicken. Ein Beispielsatz wäre "Benutze Hammer mit Glocke".

(4) Die Verben werden aus dieser Liste herausgesucht und angeklickt. Ein paar Verben sind normalerweise dunkel und werden nur dann heller, wenn Sie sinnvoll benutzt werden können. Wenn Verben dunkel sind, können sie nicht benutzt werden. Um ein Verb anzuwählen, fahren Sie einfach mit dem Cursor drüber und drücken die linke Maustaste.

(5) Das Inventar ist in den untersten drei Zeilen. Hier sehen Sie, welche Gegenstände Indy bei sich hat. Jedesmal, wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen oder erhalten, erscheint er unten im Inventar. Es gibt keinerlei Limit für die

Anzahl der Gegenstände, die Sie mit sich führen können. Wenn Sie mehr als sechs Gegenstände haben, erscheinen zwei Pfeile in der Mitte des Inventars, mit der Sie die Liste rauf und runter bewegen können, um so alle Gegenstände zu sehen.

Objekte und Gegenstände können auf zwei verschiedene Arten angeklickt werden. Wenn Sie den Gegenstand haben, klicken Sie auf seinen Namen im Inventar. Wenn Sie den Gegenstand nicht haben, ihn aber im Grafik-Fenster sehen können, dann klicken Sie dort hin, wo Sie ihn sehen. Wenn an dieser Stelle tatsächlich ein sinnvoller Gegenstand liegt, erscheint sein Name auf der Satz-Zeile.

Um Indy durch die Gegend zu bewegen, klicken Sie auf das Verb **Gehe zu** und klicken dann auf die Stelle im Bildschirm, zu der Indy gehen soll. Wenn Sie auf einen Durchgang oder eine offene Tür klicken, wird Indy hindurchgehen. Da Sie öfters durch die Gegend gehen müssen, erscheint **Gehe zu** automatisch, nachdem Indy einen Befehl von Ihnen ausgeführt hat.

Damit Indy einen Befehl ausführt, müssen Sie entweder zweimal auf den entsprechenden Gegenstand, oder das entsprechende Verb klicken, oder einmal in die Satzzeile auf den zusammengebauten Satz klicken.

Um ein Verb oder Objekt auf der Satzzeile auszutauschen klicken Sie einfach auf ein anderes Verb oder Objekt.

Schnitt-Szenen sind kurze Film-Sequenzen, die automatisch immer dann eingeblendet werden, wenn irgendwo anders etwas wichtiges passiert. Während einer Schnitt-Szene können Sie nichts tun, außer zuschauen. Deswegen verschwinden während der Szene auch alle Verben.

Fingerübungen in der Turnhalle

Schliessen Sie die Tür. Klicken Sie auf **Schliesse** und dann auf die Tür. Klicken Sie dann nochmal auf die Tür oder in die Satzzeile, um die Aktion auszuführen. Indy geht automatisch zu Tür und macht Sie zu. Wie Sie sehen, war hinter der Tür ein Lichtschalter verborgen.

Läuten Sie die Glocke am Boxring mit dem Satz "Benutze Hammer mit Glocke".

Erstens klicken Sie auf das Verb **Benutze,** das auf der Satzzeile erscheint.

Zweitens klicken Sie auf den kleinen Hammer neben der Glocke. In der Satzzeile steht nun "Benutze Hammer mit".

Drittens klicken Sie zweimal auf die Glocke, damit Indy den Befehl gleich ausführt. Wie Sie sehen, war Indy schlau genug, den Hammer vorher zu nehmen.

Schalten Sie das Licht aus, indem Sie **Schalt aus** anklicken und den Lichtschalter zweimal anklicken. Warten Sie ab, was passiert.

Lesen Sie das Schild über der Umkleide indem Sie **Schaue** anklicken und das Schild zweimal anklicken. Indy liest Ihnen vor, was da steht.

Öffnen Sie die Tür zur Halle. Wie das geht, wissen Sie sicher schon. Gehen Sie raus in die Halle und suchen nach neuen Aufgaben. Eine gute Idee wäre sicher, nach Indy's Büro zu suchen.

So kommt man ins Gespräch

Wenn jemand in der Nähe zu einem Gespräch bereit ist, leuchtet das Wort **Rede** auf. Wenn das Wort dunkel ist, ist niemand da, mit dem Indy reden sollte. Wenn Sie auf das Verb klicken, müssen Sie danach eine Person anklicken. Wenn kein Name auf der Satzzeile erscheint, dann ist diese Person nicht ansprechbar. Ein weiterer Klick startet das Gespräch.

Während eines Gesprächs können Sie sich eine von Indys Antworten aussuchen, indem Sie auf diese Antwort klicken. Doch seien Sie vorsichtig! Indy ist oft genug in Situationen, in denen eine falsche Antwort nur unverschämt viel Ärger bringt.

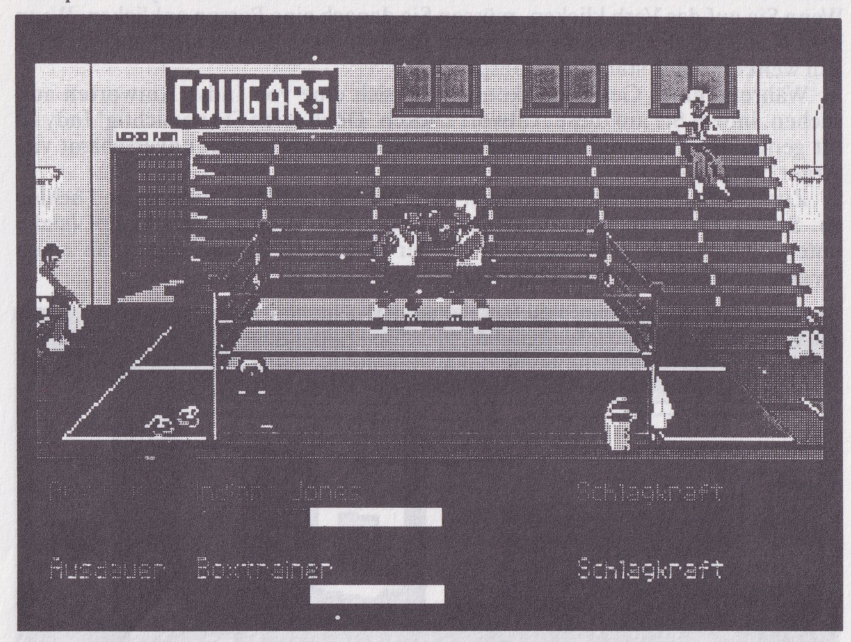
Zusätzlich erscheinen manchmal auch die Worte **Biete etwas an** und **Schlag zu.** Schlag zu ist wörtlich zu nehmen: Indy gerät in einen Faustkampf (siehe unten). Wer etwas anbietet, sieht wieder sein Inventar, aus dem man einen Gegenstand heraussuchen kann.



Faustkampf

Manchmal scheint ein Kampf einfacher als etwas Nachdenken. Aber da viele Leute Abenteuerspiele spielen, weil man dort nicht kämpfen muß, haben wir an jeder Stelle des Spiels eine Hintertür offengelassen, bei denen man sich an den Kämpfen vorbeimogeln kann – dafür gibt es sogar mehr Punkte als für einen Sieg im Faustkampf! Da es Ihnen aber passieren kann, daß Sie einen falschen Weg gehen oder jemanden mit Worten nicht überzeugen konnten und da Indy niemals

aufgibt, müssen Sie es auf einen Kampf ankommen lassen. Sie können auch einen Überraschungsangriff starten, wenn Sie Schlag zu anklicken. Bei einem Kampf sieht der Bildschirm in etwa so aus:



Beachten Sie die Balken-Anzeigen für Ausdauer und Schlagkraft für Indy und den Gegner. Die Ausdauer-Anzeige ist zweigeteilt. Der linke Teil des Balkens zeigt an, wieviel Ausdauer Indy im Augenblick hat; der rechte Teil zeigt an, wieviel er maximal haben kann. Wenn Indy nicht kämpft, wird der linke Teil langsam größer, bis er den rechten Teil total überschrieben hat. Diese rechte Grenze kann Indy nur wieder höher setzen, wenn er sich medizinisch versorgen kann.

Die Schlagkraft zeigt, wie kräftig Indy zuschlagen kann. Nach einem Schlag dauert es ein paar Sekunden, bis die volle Kraft für den nächsten Schlag da ist. Schnell aufeinanderfolgende Schläge sind also schwächer wie einzeln gezielte Schläge. Wer die Deckung des Gegners trifft, richtet ihm weniger Schaden an, als sich selbst, also schlagen Sie gezielt und ruhig.

Genauso kann Indy in Deckung gehen. Bei fast allen Gegnern kann man rechtzeitig sehen, in welcher Höhe der Schlag kommt. Wenn Indy rechtzeitig in die richtige Deckung geht, verliert der Gegner beim Schlag mehr Ausdauer als Indy. Indy kann im Notfall sogar ein paar Schritte zurückgehen, um Luft zu holen und neue Kraft zu sammeln. Ist Indy bei seinem Schlag zu weit vom Gegner entfernt, um ihn zu treffen, dann schlägt er nicht zu, sondern geht erst wieder nach vorne.

Labyrinthe aller Art

In den Katakomben von Venedig, im Schloß und im Zeppelin sehen Sie das Geschehen teilweise aus der Vogelperspektive. Sie können dann auch nur die Gänge sehen, die Indy in seinem Blickfeld hat. Wenn Sie auf eine Stelle im Bild klicken, dann geht Indy automatisch dort hin. Begegnen Sie einer Person oder gehen Sie durch eine Tür, kehren Sie zur normalen Perspektive zurück.

Im Doppeldecker

Höchstwahrscheinlich landen Sie bei Ihrer Flucht aus Deutschland einmal in einem Doppeldecker. Sie als Indy steuern das Flugzeug, während Henry an der Bordkanone sich um angreifende Flieger kümmert. Lassen Sie angreifende Flugzeuge niemals direkt hinter Ihrem Flugzeug fliegen, dort sind Sie am leichtesten zu treffen. Je länger Sie in der Luft bleiben können, desto weiter geht Ihre Flucht.

Das Grals-Tagebuch

Henry Jones hat im Tagebuch die Erkenntnisse seiner Grals-Suche festgehalten. Der größte Teil dieses Tagebuchs liegt in der Packung zu diesem Spiel, aber die jüngsten Eintragungen sowie farbige Bilder sind in dem Tagebuch zu finden, daß Indy im Spiel bei sich trägt. Beide Versionen des Tagebuchs enthalten wichtige Hinweise, die das Lösen des Spiels vereinfachen. Ohne das gedruckte Tagebuch in der Packung werden Sie gegen Ende des Spiels nicht den richtigen Gral indentifizieren können. Hinweise auf den richtigen Gral sind in den Katakomben von Venedig und in Schloß Brunwald versteckt. Wenn Sie im Tagebuch auf dem Bildschirm nachschauen wollen, geht das mit **Öffne Tagebuch** oder **Schaue Tagebuch.** Wenn dort etwas steht, was Ihnen weiterhelfen könnte, erscheint es auf dem Bildschirm.

Der Indy Quotient (IQ)

Wenn Sie in das Save/Load-Menü kommen, sehen Sie rechts oben im Bildschirm eine IQ-Anzeige. Hier stehen zwei Zahlen, bezeichnet mit Serie und Episode. Weil es so viele verschiedene Wege zum Gral gibt, und manche einfacher als andere sind, haben wir den IQ eingeführt, mit dem Sie abmessen können, wie gut Sie wirklich gespielt haben. Die Episoden-Punktzahl mißt lediglich, wie gut sie in diesem Durchgang spielen. Die Serien-Punktzahl geht hingegen über alle Spiele, die Sie je gemacht haben. Für jedes Puzzle, das sie lösen, jedes Hindernis, das Sie überwinden und jeden wichtigen Gegenstand, den Sie finden, erhalten Sie IQ-Punkte. Bei der Serien-Punktzahl erhalten Sie nur einmal Punkte für die Lösung eines Puzzles; wenn Sie also die selbe Stelle dreimal auf die selbe Art und Weise lösen, gibt es nur beim ersten Mal Punkte. Können Sie das Puzzle aber anders lösen, gibt es Punkte für diese zweite Lösung und für jede weitere, die Sie finden können. Das geht natürlich nur, wenn Sie Indy mehrmals durchspielen. Die absolute Höchstpunktzahl für das Lösen aller Puzzles auf alle möglichen Arten ist 800.

Die Serien-Punktzahl wird immer dann auf Diskette gesichert, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern. Wenn Sie Indy ganz neu starten, aber vorher schonmal gespielt haben, wird Ihre Serien-Punktzahl zuerst mit Null an-

gezeigt. Keine Angst, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern, kriegen Sie ihre schon erhaltenen Serien-Punkte wieder.

Spezielle Verben und Funktionen

Um mit jemanden ins Gespräch zu kommen, benutzen Sie das Verb **Rede.** Mehr Informationen finden Sie weiter vorne.

Um eine weite Reise zu unternehmen, benutzen Sie das Verb **Reise.** Dieses Verb ist nur sichtbar, wenn es eine Reisemöglichkeit gibt. Suchen Sie Ihr Reiseziel aus den angebenen durch anklicken heraus.

Um auf Henry umzuschalten, klicken Sie auf das Wort **Zu Henry** sobald Sie ihn gefunden haben. Wenn Sie zurück zu Indy wollen, klicken Sie auf **Zu Indy.** Auch dieses Verb ist nur aktiv, wenn es sinnvoll ist.

Um einen Raum zu untersuchen, klicken Sie auf **Was ist** und fahren mit dem Cursor über die Gegenstände. Wenn dann auf der Satzzeile ein Name erscheint, wissen Sie, daß dieses Objekt eine Funktion hat und in Sätzen benutzt werden kann.

Um eine Schnitt-Szene abzubrechen, klicken Sie auf den rechten Mausknopf oder drücken die ESC-Taste.

Um eine Pause einzulegen, drücken Sie die Leertaste. Drücken Sie nochmals drauf, um das Spiel fortzuführen.

Um die Texte schneller oder langsamer durchlaufen zu lassen, benutzen Sie die Tasten > für schneller und < für langsamer.

Die Philosophie hinter unseren Spielen

Wir glauben fest daran, daß Sie sich ein Spiel kaufen, um unterhalten zu werden, nicht um jedesmal eine über die Rübe zu kriegen, wenn Sie einen kleinen Fehler machen. Deswegen werden Sie in diesem Spiel nicht sofort sterben, wenn Sie mal Ihre Nase in den falschen Raum reinstecken. Wir sagen Ihnen aber auch klar und deutlich, wann es gefährlich wird.

Wir glauben, daß Sie lieber die Welt dieses Spiels erforschen wollen, um das Spiel zu lösen, und nicht dabei tausend Tode zu sterben. Wir glauben auch, daß Sie an einer GESCHICHTE interessiert sind, nicht an dem langweiligen Problem, so lange Sätze einzutippen, bis Sie durch Zufall einen finden, den der Computer versteht.

Im Gegensatz zu anderen Adventures können Sie bei unseren Spielen nicht sterben, weil Sie in den falschen Raum hineingehen oder einen scharfen Gegenstand aufheben. Es gibt durchaus Situationen, in denen Indy umkommen kann, aber um diese zu umgehen, brauchen Sie nicht total paranoid und übervorsichtig durch die Gegend zu laufen. Speichern Sie das Spiel, wenn Sie glauben, jetzt könnte es gefährlich werden, oder wenn Sie ein andermal weiterspielen wollen. Ein falscher Schritt bringt Sie meistens nicht ins Grab; normalerweise geben wir Ihnen mehr als nur eine zweite Chance.

Ein paar nützliche Tips

* Nehmen Sie ALLES mit. Es gibt keine Beschränkung bei der Anzahl der Gegenstände, die Indy tragen kann. Meistens bekommt ein Gegenstand später im Spiel eine nützliche Funktion.

* Lesen Sie das mitgelieferte Tagebuch von Henry Jones. Es sind einige Hinweise darin versteckt.

* Das erste Ziel im Spiel sollte sein, die Computer-Version des Tagebuchs zu finden.

* Denken Sie nicht stur an den Film. In diesem Spiel ist manches leicht anders und oft gibt es total unterschiedliche Alternativen!

* Wenn Sie irgendwo absolut festhängen und nicht mehr weiterkommen, schauen Sie sich nochmal alle Gegenstände an, die Sie bei sich haben, und denken Sie über deren Nutzen nach. Denken Sie auch an Orte, an denen Sie schon mal waren und an Personen, mit denen Sie geredet haben. Das hilft oft weiter.

* Wenn Sie kein guter Faustkämpfer sind, speichern Sie das Spiel öfters mal im Schloß und im Zeppelin. Das Spiel ist lösbar, ohne ein einziges Mal zu kämpfen!

* Später im Spiel gibt es Puzzles, bei denen Indy und Henry zusammenarbeiten müssen.

* Fast alle Puzzle lassen sich auf mehr als nur eine Art lösen.

WICHTIG!
Verlieren Sie nicht die Übersetzungstabelle!

Ohne die Tabelle werden Sie zu Beginn des Spiels nicht die Botschaft von Marcus übersetzen können, und damit können Sie das Spiel nicht beenden!

Um die Tabelle entziffern zu können, müssen Sie durch die rote Folie schauen, die der Packung beiliegt. Wenn das Spiel sie beispielsweise nach

Sektion 2, Spalte 3, Reihe L

fragt, dann schauen Sie auf Sektion 2 (die zweite Seite) nach. In der Spalte (von oben nach unten) 3 und der Zeile (von links nach rechts) L finden Sie vier Symbole. Klicken Sie diese Symbole in der richtigen Reihenfolge auf dem Bildschirm an. Sobald Sie es richtig gemacht haben, dürfen Sie weiterspielen. Wenn Sie es dreimal hintereinander falsch machen, passiert etwas schrecklich peinliches...

Keine Angst! Auch wenn Sie es nicht schaffen, werden keine Daten zerstört. Sie können also ruhig absichtlich mal probieren, was Indy passiert, wenn er nicht richtig übersetzen kann.